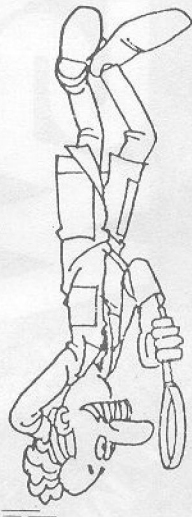
100 DICAS PARA MSX

BOLETIM n.º 9

TÉCNICAS E TRUQUES DE PROGRAMAÇÃO

EDITORA ALEPH
Av. Dr. Guilherme Dumont Villares,
1523 s/4
05640 São Paulo SP
novo telefone: (011) 843-3202

Após um longo intervalo, estamos finalmente enviando o boletim nº 9, aproveitando o lançamento de várias novidades: DRIVES LEOPARD DE 3 1/2," um manual didático de programação em D.O.S. e DISK BASIC, muito útil mesmo para os usuários de 5 1/4," o CURSO DE MÚSICA (vol. 1), ensinando toda teoria musical usando o MSX como instrumento e o 100 DICAS PARA MSX, reunião e síntese de milhares de dúvidas atendidas na editora, uma espécie de resposta coletiva atingindo, desde o leitor principiante até o programador experiente.

É deste último livro que extraímos a dica apresentada a seguir.

2.P – "SPRITEANDO" A TABELA DE CARACTERES

Muitas vezes sentimos a necessidade de fazer letras ou símbolos se movimentarem na tela como se fossem SPRITES. Isso é simples de ser feito: como podemos definir 256 SPRITES (8x8) e o MSX dispõe de 256 caracteres, podemos transformar cada caractere num SPRITE!

O programa a seguir procura o endereço do começo da tabela de caracteres na váriavel EN (contida nos endereços &HF920 e &HF921) e transfere sua configuração para a região da VRAM reservada para os desenhos dos SPRITES.

```
10 SCREEN 1 : DEFINT A-Z : KEY OFF
20 EN!=PEEK(&HF920)+256*PEEK(&HF921)
30 FOR F=0 TO 2047
40 VPOKE 14336+F,PEEK(EN!+F)
50 NEXT
```

Após rodar este programa, cada SPRITE corresponderá a um dos 256 caracteres do MSX, sendo seu número o próprio código ASC do caractere.

Para ver um dos mil efeitos possíveis a serem empregados com esses recursos, digite a complementação do programa, a seguir:

```
60 INPUT A$
70 L=LEN(A$) : C=3
80 FOR I=1 TO L
90 CH$=MID$(A$,I,1)
100 CH=ASC(CH$)
110 FOR Y=0 TO 96
120 PUT SPRITE I,((C+I)*8,Y-1),,CH
130 NEXT
140 LOCATE C+I-2,12,0 : PRINT CH$
150 NEXT
```

Para rodá-lo, se você já rodou o programa anterior, basta digitar GOTO 60. Desta forma não perdemos o tempo de transferência da tabela de caracteres para a área de SPRITES da VRAM. O programa pede a entrada de uma string (seu nome, por exemplo). Evite os caracteres gráficos de código entre 0 e 31.

Implemente agora seu programa de maneira a aceitar qualquer caractere.

COMO COMPRAR PELO CORREIO

MSX

301 - DOMINANDO O EXPERT 1.104,00
302 - LINGUAGEM BASIC MSX 1.232,00
303 - COL. DE PROGRAMAS VOL. I . . . 1.050,00
305 - APROFUNDANDO-SE NO MSX . . 1.338,00
306 - COL DE PROGRAMAS VOL. II . . . 1.156,00
307 - JOGOS DE HABILIDADE P/MSX . . 1.050,00
308 - TABELA DE MNEMÔNICOS Z80 . . 234,00
309 - USANDO O DISK DRIVE NO MSX . 1.296,00
310 - HOTLOGO 1.050,00
311 - HOTDATA 956,00
312 - HOTPLAN 892,00
313 - HOTWORD 838,00
314 - SISTEMA DE DISCO PARA MSX . . 956,00
315 - PROGR. AVANÇADA EM MSX . . . 1.338,00
316 - COMO USAR SEU HOTBIT 1.390,00
317 - CURSO DE BASIC MSX VOL. I . . . 998,00
318 - LINGUAGEM DE MÁQUINA P/ MSX 1.395,00
319 - DRIVES LEOPARD DE 3 1/2" 1.149,00
320 - 100 DICAS PARA MSX 1.410,00
321 - CURSO DE MÚSICA P/MSX 1.365,00
322 - CIRCUITOS ELETRÔNICOS . . . . . no prelo

TK

101 - INFORMÁTICA NA ESCOLA . . . 838,00
102 - EXPLORANDO O TK 90X 902,00

APPLE

201 - ASSEMBLY 6502 . . . . 1.050,00
202 - TABELA DE MNEMÔNICOS 6502 234,00
203 - GUIA DO PROGRAMADOR D.O.S. 998,00
204 - GUIA DO PROGRAMADOR CP/M. 998,00
205 - PEEK, POKE E CALL 1.050,00

Preços Válidos até dia 8 de maio para compras pelo correio.

Nossos livros podem ser encontrados em livrarias e lojas de computação. Se o seu livreiro ou fornecedor habitual não os tiver disponíveis, entre em contato conosco pelo telefone (011) 843-3202. Você pode também comprar os títulos que lhe interessam preenchendo o cupom abaixo, anexando um cheque nominal à ALEPH P.A.P. Ltda., cruzado e enviando-o à EDITORA ALEPH - C.P. 20707 - CEP: 01498 - SÃO PAULO-SP.

Se você não está recebendo seu boletim gratuitamente pelo correio, ou tem algum amigo que gostaria de recebê-lo, não deixe de enviar o cupom abaixo mesmo que não haja pedido de livros.

NOME: . . . .

END.: . . . .

CEP: . . . . **CIDADE:** . . . . **UF:** . . . . . .

TEL: (. . . . .) . . . . **MICRO(S) QUE POSSUI:** . . . .

SIM, desejo receber pelo correio os livros a seguir

Qtde.	Cód.	Título	Preço unit.	Sub-total
			TOTAL	

e estou anexando o cheque nominal cruzado nº . . . . **Banco** . . . .

data . . . /. . . /. . . **Assinatura** . . . .

MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX MSX

317

320

318

315

305

307

317 - CURSO DE BASIC MSX Vol. 1 - Carvalho Jr. e Piazzi
Escrito por professores de grande experiência este livro apresenta uma primeira abordagem do espetacular BASIC MSX.

320 - 100 DICAS PARA MSX - Oliveira et al
Mais de 100 dicas de programação prontas para serem usadas. Técnicas, truques e macêtes sobre as máquinas MSX.

318 - LINGUAGEM DE MÁQUINA MSX - Figueredo e Rossini
Um livro escrito para introduzir de modo fácil e atrativo os programadores no maravilhoso mundo da Linguagem de Máquina.

315 - PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX- Figueredo, Maldonado, Rosseto
Um livro que leva à perfeição o uso da Linguagem de Máquina no MSX. Para os "cobras" da microcomputação.

305 - APROFUNDANDO-SE NO MSX - Pierluigi Piazzi et al
- Uma abordagem completa da arquitetura de hardware e firmaware do padrão MSX. A "BÍBLIA" do MSX, com todas as rotinas do BIOS e muitas variáveis do sistema.

307 - JOGOS DE HABILIDADE PARA MSX - Martins-Sung-Dias-Guazelli
Jogos de ação e inteligência com rotinas em Linguagem de Máquina para usar todos os recursos de cor e som dos MSX.

319

309

314

303

306

322 AGUARDE

319 - DRIVES LEOPARD DE 3 1/2" - Carvalho-Oliveira-Piazzi
O primeiro livro sobre drives de 3 1/2" lançado no Brasil. Uma obra repleta de informações inéditas.

309 - USANDO O DISK DRIVE NO MSX - Rubens Pereira
O DISK-BASIC MSX, o MSX-DOS e o CP/M comentados e exemplificados de forma completa e didática.

314 - SISTEMA DE DISCO PARA MSX - Oliveira e Pereira
Abordagem didática para orientação do usuário no uso do disk-drive para MSX, detalhando o BASIC DE DISCO e os SOLXDOS.

303 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.I - Renato S.Oliveira et al
Programas explicados em ordem crescente de dificuldade ensinando o uso dos recursos do padrão MSX aos usuários principiantes.

306 - COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX vol.II - Renato S. Oliveira et al
Programas APLICATIVOS, UTILITÁRIOS, DIDÁTICOS, JOGOS DE AÇÃO E JOGOS DE INTELIGÊNCIA, explicados detalhadamente para o usuário.

322 - CIRCUITOS ELETRÔNICOS - Raul M. P. Friedmann
Este livro contém programas aplicativos para análise e projeto de circuitos eletrônicos, imperdível para estudantes e profissionais de eletrônica.

316 310 311

312

313

321 LANÇAMENTO !

316 - COMO USAR SEU HOTBIT - Carvalho Jr. et al
Um livro completo sobre as várias aplicações dos micros MSX. Aborda do MSX-LOGO, o BASIC, o HOT-WORD, o HOTPLAN e o HOTDATA.

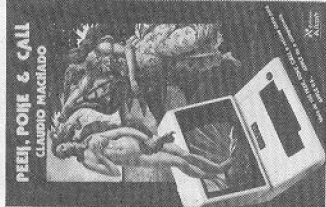
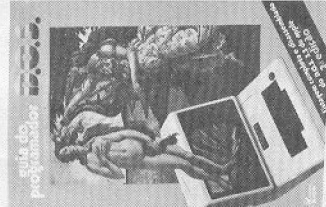
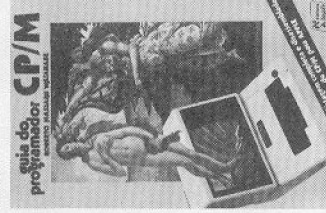
310 - HOTLOGO - Primeiros Passos -Norma Godoy et al
Uma introdução extremamente didática ao maravilhoso universo da Linguagem LOGO. As crianças são levadas a descobrir e criar seus próprios universos.

311 - HOTDATA - Gerenciador de Dados para MSX - R. Watanabe
Uma abordagem prática e completa, com explicações detalhadas de um poderoso software gerenciador de dados.

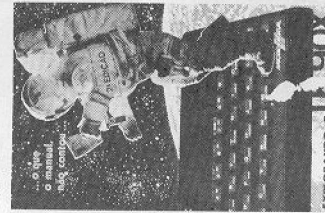
312 - HOTPLAN - Planilha de cálculos para MSX - R. Watanabe
Uma das melhores planilhas eletrônicas para o MSX, comentada de forma didática e completa com exemplos práticos.

313 - HOTWORD - Processador de Textos para MSX - R. Watanabe
Como usar todos os recursos de processamento de texto oferecidos pelo HOTWORD explicados clara e didaticamente.

321 - CURSO DE MÚSICA MSX - Barbieri e Piazzi
A teoria e a prática musical ensinada por competentes estudiosos no assunto, usando como instrumento musical um micro MSX.

205

203 204

201

101

102

205 - PEEK, POKE E CALL - Cláudio Machado
Neste livro são fornecidas mais de 100 instruções PEEK, POKE e CALL para agilizar a execução de programas nos micros APPLE's.

203 - GUIA DO PROGRAMADOR DOS - Roberto Massaru Watanabe
Os segredos dos disquetes do Apple desvendados de maneira simples e didática. Como utilizar o DOS 3.3.

204 - GUIA DO PROGRAMADOR CP/M - Roberto Massaru Watanabe
Os segredos do sistema operacional mais difundido em todo o mundo: o CP/M instalado nos computadores Apple.

201 - ASSEMBLY 6502 - - Bernhard Wolfgang Schon
Primeiros Passos para quem quer aprender a programar em linguagem de máquina num Apple. Muitos exercícios resolvidos e exemplos.

101 - INFORMÁTICA NA ESCOLA - Zumerkorn e Foltran
Elaborado por dois experientes professores. Uma obra pensada, com sensibilidade e competência.

102 - EXPLORANDO O TK 90X - M. Silveira
Aprenda todos os principais truques que o manual não contou, digitando programas de ótimo nível.

PARA ACESSAR A MSX INFORMATICA NO VIDEO TEXTO
DIGITE: MSX*INFO + envio

R.
29000

IMPRESSO